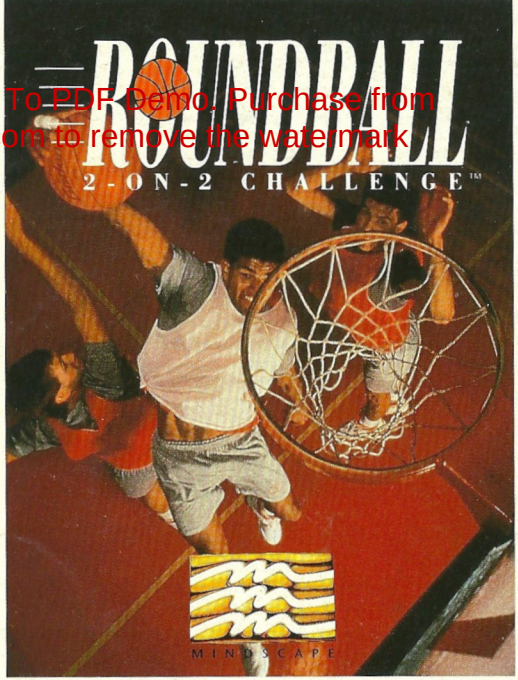
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



Y A 21030

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System® .

This game is licensed by
Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Roundball: 2-on-2 Challenge is a Trademark of Mindscape International
©1992 Mindscape Int. All rights reserved.
Mindscape and its logo are registered trademarks of Mindscape Int.

Warnung

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System ® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Inhalt

Roundball: 2-on-2 Challenge....3
Spielsteuerung....4
Optionen vor Spielbeginn....6
Das Hauptmenü....7
Das Spielerauswahlmenü....10
Auf dem Spielfeld....14
Ausscheidung durch Korbwürfe....14
1-gegen-1-Action mit Roundball....14
2-gegen-2-Action mit Roundball....16
Das Angriffsverhalten....16
Das Verteidigungsverhalten....17
Das Spielfeld beim 2-gegen-2-Spiel....19
Freiwürfe....19
Wettkampfspiele....20
Roundball – Spielstatistiken....21

Roundball: 2-on-2 Challenge

Endlich! Sie haben sich mühselig hochgekämpft vom heißen Pflaster des Schulhofs in Ihrer Nachbarschaft zum heißen Angriffs- und Abwehrspiel mit den ganz Großen, und jetzt ist es endlich an der Zeit, einmal echtes Basketball zu spielen. Und fangen Sie gar nicht erst an zu jammern, denn die Action auf dem halben Spielfeld zeigt gleich, wer ein Profi und wer ein Versager ist.

Auf dem Spielfeld sind Ihre einzigen Waffen schnelle Schuhe, schnelle Bewegungen und ein paar Spieltaktiken; bereiten Sie sich also besser gut vor, wenn Sie Ihren Gegner bei diesem rasanten 2-gegen-2-Actionspiel fertigmachen wollen.

Spielsteuerung

In diesem Handbuch werden folgende Anweisungen verwendet:

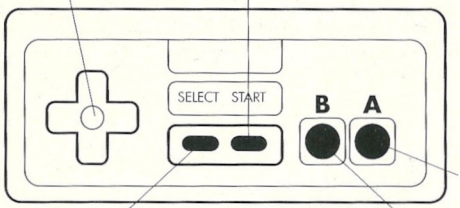
START Taste: Startet das Spiel/Aufruf des Optionsmenüs/Pause

Springen

Der Steuerblock

nach links bewegen

nach rechts bewegen



Bücken/Aufsammeln

Taste **A:** Vorwärts springen

SELECT Taste: Zeigt die verbleibende Zeit an

Taste **B:** Vorsichtig bewegen

Im folgenden sehen Sie die Steuerbefehle für Roundball: 2-on-2 Challenge. Beachten Sie, daß einige Steueroptionen nur bei der 2-gegen-2-Action verfügbar sind. Im Abschnitt "Auf dem Spielfeld" erscheint eine genaue Beschreibung sämtlicher, im folgenden aufgeführter Optionen.

Der Steuerblock
Wird zur Auswahl der Bildschirm-Optionen verwendet.

Taste A
- Korbwurf (drücken bis der Spieler die maximale Sprunghöhe erreicht hat)
- Sprungwurf (beim Laufen zum Korb drücken)
- Wurf blockieren (drücken während der Gegner zum Sprungwurf ansetzt)
- Ballabnahme (in Ballnähe schnell antippen)
- Wahl einer Option (drücken, wenn die gewünschte Option markiert ist)

Taste B
- Passen (Ball in der 2-gegen-2-Action einem Mitspieler zuspielen)
- Passen aus dem Sprung (im Sprung zu einem Mitspieler passen)
- Deckungswechsel (schnelle Deckung zur Abwehr)

Starttaste
- Spielstart
- Pause (zum Unterbrechen des Spiels. Durch erneute Betätigung wird das Spiel an der Stelle fortgeführt, an der Sie unterbrochen haben.)

Auswahltaste
- Im 2-gegen-2-Spiel wird eine der vier voreingestellten Spieltaktiken ausgerufen.
- Schaltet in einer Spielunterbrechung die Musik ein und aus.

Optionen vor Spielbeginn

Bevor Sie so richtig loslegen und den Ball in den gegnerischen Korb rammen, müssen Sie zunächst die Grundregeln festlegen. Im *Haupt- und Vorführungsmenü* können Sie die verschiedenen Spiel- und Spieleroptionen wählen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

• **Starttaste** betätigen.

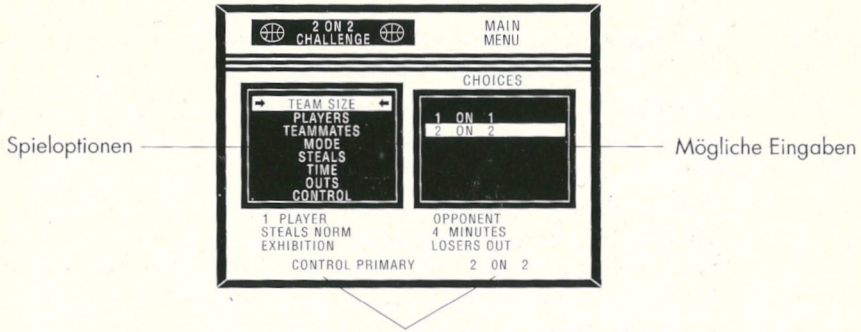
• Auf dem *Hauptmenü*-Bildschirm mit Hilfe des **Steuerblocks** die zu ändernden Spieloptionen markieren. Bei jeder markierten Option erscheint eine Auswahl an Eingaben zur Einstellung des Spiels. Zur Markierung der einzelnen Optionen mit dem unteren Pfeil auf dem **Steuerblock** die zu ändernde Option und mit dem rechten Pfeil die gewünschte Eingabe wählen. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, betätigen Sie die **Taste A**. Sie gelangen zurück ins *Spieloptionen-Fenster*, wo Sie noch zusätzliche Änderungen durchführen können. Die aktuellen Eingaben erscheinen am unteren Ende des *Hauptmenü*-Bildschirms.

• Nachdem Sie im *Hauptmenü* alle Spieloptionen gewählt haben, betätigen Sie erneut die **Starttaste**. Sie gelangen zum *Spielerauswahlmenü*; im Vorführungsmodus wird dieses *Menü Vorführungsmenü*, im Wettkampfmodus *Wettkampfmenü* genannt. Verwenden Sie den oberen und unteren Pfeil auf dem **Steuerblock**, um das **Fenster** abzurollen. Wählen Sie mit der **Taste A** den/die gewünschten Spieler. Die Anweisungen am unteren Ende des *Spielerauswahlmenüs* erklären die Wahl der Spieler Schritt für Schritt.

• Wenn alle Spieloptionen und Spieler gewählt sind, ist es an der Zeit, sich in die Action auf dem halben Spielfeld zu stürzen.

Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie die Spieloptionen wählen und somit den 1-gegen-1- oder 2-gegen-2-Wettkampf auf dem halben Spielfeld nach Ihren eigenen Vorstellungen gestalten.



Hauptmenü

Die Spieloptionen und die möglichen Eingaben

Im *Spieloptionen*-Fenster auf dem *Hauptmenü*-Bildschirm können Sie mit Hilfe der gewählten Optionen und Eingaben Ihr Spiel einstellen.

Optionen	***Mögliche Eingaben***
Team Size	**(Mannschaftsgröße):** Wählen Sie 1-gegen-1 oder 2-gegen-2.
Players	**(Spieler):** Wählen Sie 1, 2, 3 oder 4 Spieler (Hinweis: für den 3- oder 4-Spieler-Modus benötigen Sie einen zusätzlichen Steuerungsadapter für 4 Spieler).
Teammates	**(Mitspieler):** Im 2-Spieler-Modus kann der zweite Spieler entweder in Ihrer oder in der gegnerischen Mannschaft spielen.
Mode	**(Modus):** Hier können sie entweder Vorführungs- (Exhibition) oder Wettkampf- (Tournament) Spiele wählen. Bei Wettkampfspielen gibt es 3 separate Runden: Halbfinale, Finale und Meisterschaft.
Steals	**(Ballabnahme):** Wählen Sie zwischen Leicht (Easy), Normal und Schwer (Hard). Die Angabe bezieht sich auf den Schwierigkeitsgrad bei der Ballabnahme bzw. -abgabe. Die Schwierigkeit hängt auch von den statistischen Angaben zur durchschnittlichen Ballabnahme des gewählten Spielers ab.
Time	**(Spielzeit):** Wählen Sie 4, 8, 12 oder 16 Minuten pro Spielperiode.

Outs **(Ausscheidung):** In der Ausscheidung wird entschieden, welches Team nach einem guten Wurf den Ball übernimmt.

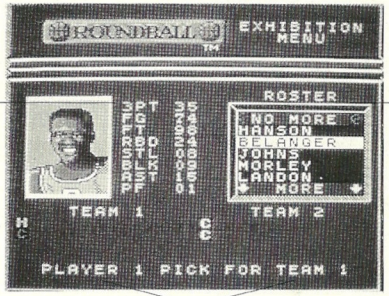
Control **(Steuerung):** Beim 2-gegen-2-Spiel mit einem menschlichen Spieler, haben Sie die Wahl zwischen Primary und Same Guy Control. Im ersten Fall steuern Sie den Spieler, der z. Zt. im Angriffsspiel den Ball führt; im zweiten Fall steuern Sie die ganze Zeit über den gleichen Spieler, selbst wenn dieser nicht im Ballbesitz ist.

Aktuelle Einstellung

Am unteren Ende des Hauptmenü-Bildschirms werden die aktuellen Einstellungen der von Ihnen gewählten Optionen angezeigt. Bei Beginn eines neuen Spiels oder bei Neueinstellung eines alten Spiels werden die für das vorige Spiel im Hauptmenü gewählten Optionen gelöscht, und es erscheint wieder die Standardeinstellung.

Das Spielerauswahlmenü

Wählen Sie jetzt Ihre Spieler für das Super-Schmetterdunking. Überprüfen Sie sowohl die Spieler als auch deren statistische Angaben im *Spielerauswahlmenü*, um eine Ihren Vorstellungen entsprechende Mannschaft aufzustellen.



Statistische Angaben
Mannschaftsliste

Mannschaftsliste

Mannschaftskonfiguration

Spielerauswahlmenü

Die statistischen Angaben über die Spieler

Machen Sie mit Hilfe dieser Aufstellung das Beste aus den Fähigkeiten und Stärken jedes Spielers. Folgende Abkürzungen werden verwendet:

(3PT) Anteil der Drei-Punkt-Würfe

(FG) Anteil der Feldkörbe

(FT) Anteil der Freiwürfe

(RBD) Durchschnittliche Rebounds pro Spiel

(STL) Durchschnittliche Ballabnahme pro Spiel

(BLK) Durchschnittliche blockierte Würfe pro Spiel

(AST) Durchschnittliches Assistieren pro Spiel

(PF) Durchschnittliche persönliche Fouls pro Spiel

Die Mannschaftsliste

Im *Mannschaftsli*stenfenster erscheinen alle 24 zur Wahl stehenden Spieler. Die Photos der einzelnen Spieler und deren statistische Daten können betrachtet werden, indem man mit dem unteren Pfeil auf dem **Steuerblock** die Liste abrollt. Durch Betätigung der **Taste A** wird ein markierter Spieler gewählt.

Die Mannschaftskonfiguration

Die am unteren Ende des Spielerauswahlmenüs befindliche Mannschaftskonfiguration zeigt die von der Liste gewählten, aktuellen Spieler an. Folgende Möglichkeiten stehen dabei zur Wahl:

Ein-Spieler-Modus

1-gegen-1: Wählen Sie Ihren eigenen Spieler und den Spieler Ihres Gegners, oder übernehmen Sie durch Betätigung der Starttaste das Standardteam.

2-gegen-2: Wählen Sie Ihre Mitspieler und die Ihres Gegners, oder übernehmen Sie durch Betätigung der Starttaste das Standardteam.

Zwei-Spieler-Modus

1-gegen-1: Jede Person wählt ihren eigenen Spieler oder übernimmt durch Betätigung der Starttaste das Standardteam.

2-gegen-2: Jede Person wählt ihren eigenen Spieler und dessen Mitspieler oder übernimmt durch Betätigung der Starttaste das Standardteam.

Drei- und Vier-Spieler-Modus

2-gegen-2: Jede Person wählt ihren eigenen Spieler oder übernimmt durch Betätigung der Starttaste das Standardteam. (Hinweis: Für den Drei- und Vier-Spieler-Modus benötigen Sie einen zusätzlichen Steuerungsadapter für 4 Spieler.)

In der Mannschaftskonfiguration wird der vom Menschen gesteuerte Spieler jeder Mannschaft durch ein helles "H" gekennzeichnet, die computergesteuerten Spieler durch ein dunkles "C". Befolgen Sie bei der Auswahl der Spieler im Listenfenster die Anweisungen am unteren Ende des Bildschirms.

Auf dem Spielfeld

Schluß mit dem Gerede und der Warterei: jetzt wird's ernst. Endlich können Sie raus aufs Spielfeld und allen zeigen, was in Ihnen steckt.

Ausscheidung durch Korbwürfe

Nachdem Sie die Spieler ausgewählt haben, folgt jetzt der durch wechselseitige Korbwürfe ausgetragene Ausscheidungkampf. Und da Sie die ganze Zeit über geprahlt haben, was für ein toller Werfer Sie sind, und wie supergut Sie zielen können, läßt Ihnen das gegnerische Team den Vortritt.

Zum Werfen die **Taste A** drücken, bis Ihr Spieler die maximale Sprunghöhe erreicht hat. In dem Moment, indem er den Ball über den Kopf ziehen will, die Taste loslassen. Für einen guten Wurf brauchen Sie das richtige Timing und damit eine ruhige Hand. Nach der dritten Runde, oder wenn das Ergebnis der Korbwürfe 6 zu 6 ist, wählt der Computer automatisch den Gewinner.

1-gegen-1-Action mit Roundball

Falls Sie den Ausscheidungskampf gewonnen haben, sind Sie jetzt im Ballbesitz. Mit Hilfe des **Steuerblocks** können Sie Ihren Spieler um den Gegner herum manövrieren und vor zum Netz preschen.

Zum Werfen des Balls stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung. Sie können entweder Feldkorbwürfe ausführen, oder Sie können sich bis zur Mitte vorboxen und einen vorgetäuschten

Sprungwurf ausführen. Wenn Sie sich so richtig in Form fühlen, können Sie auch versuchen, auf der Anzeigetafel 3 Punkte zu erzielen, indem Sie von jenseits der Dreipunktelinie – der halbkreisförmigen Linie außerhalb des Freiraums – aus werfen.

Wenn Sie noch einmal einen "Startcheck" durchführen wollen, haben wir hier eine Liste von 5 ganz besonders durchschlagenden, willkürlich gewählten Würfen, mit denen Sie absolut unschlagbar sind. Probieren Sie sie einfach mal aus.

Sprungwurf nach hinten: Das ist ein butterweicher Wurf, der ganz sicher einen bleibenden Eindruck hinterläßt, vor allem, wenn er Ihnen passiert.

Beidhändiger Korbleger: Ihr klassischer Zehnfinger-Korbleger, der alles umhaut. Nichts für Leute mit einem schwachen Herz.

Beidhändiger Korbleger nach hinten: Die Perfektion eines klassischen Zehnfinger-Korblegers.

Sprungwurf mit 360-Grad-Drehung: Ein Gedicht der Bewegung. Der perfekte Wurf für die Sporthöhepunkte der Woche.

Sprungwurf mit Drehung: Nicht ganz so berauschend wie ein Wurf mit einer 360-Grad-Drehung, aber doch sehr effektiv; damit erzielt man fast immer einen Punkt.

Hakenwurf: Wenn Sie nur das Beste vom Besten geben wollen, können Sie diesen Wahnsinnswurf in Korbnähe ausführen.

Für all diese Würfe – mit Ausnahme des Hakenwurfs – müssen Sie auf den Korb zulaufen und dabei die Taste A gedrückt halten. Je näher Sie sich am Korb befinden, desto einfacher ist es, diese waghalsigen Würfe auszuführen.

2-gegen-2-Action mit Roundball

2-gegen-2-Basketball ist im großen und ganzen das gleiche wie 1-gegen-1; nur müssen Sie hier den Ball Ihren Mitspielern zupassen können, im voraus gewählte Spieltaktiken eingeben und die Deckungsart wechseln.

Wenn Sie im Spielerauswahlmenü die Mannschaften zusammengestellt haben, sagt Ihr Mannschaftkapitän ein 3-Punkte-Korbwerfen an, um zu bestimmen, wer im nächsten Spiel zuerst in Ballbesitz ist. Wenn Sie im Ballbesitz sind, sehen Sie unter Ihrem Spieler zu jeder Zeit einen schraffierten Kreis, damit Sie die Figur, die Sie steuern, nicht aus den Augen verlieren.

Das Angriffsverhalten

Um den Ball einem Mitspieler zuzupassen, die **Taste B** betätigen. Wurde im Hauptmenü Primary Control gewählt, steuern Sie jetzt den Spieler, dem der Ball zugespielt wurde. Wurde Same Guy Control gewählt, übernimmt der Computer die Steuerung über den Mitspieler, der jetzt im Ballbesitz ist. Damit Ihr Mitspieler den Ball wieder Ihnen zupaßt, müssen Sie erneut die **Taste B** betätigen.

Sie können den Ball Ihrem Mitspieler auch aus dem Sprung zupassen; drücken Sie hierfür die **Taste A**, und wenn sich der Spieler in der Luft befindet, **die Taste B**.

Wenn Sie es Ihrem Gegner so richtig zeigen wollen, können Sie auch die 4 affenstarken, voreingestellten Spieltaktiken einbringen, auf daß Ihrem Gegner Hören und Sehen vergeht. Zum Aufrufen dieser Spieltaktiken einfach die Auswahltaste betätigen, während Sie im Ballbesitz sind. Sie haben folgende Optionen:

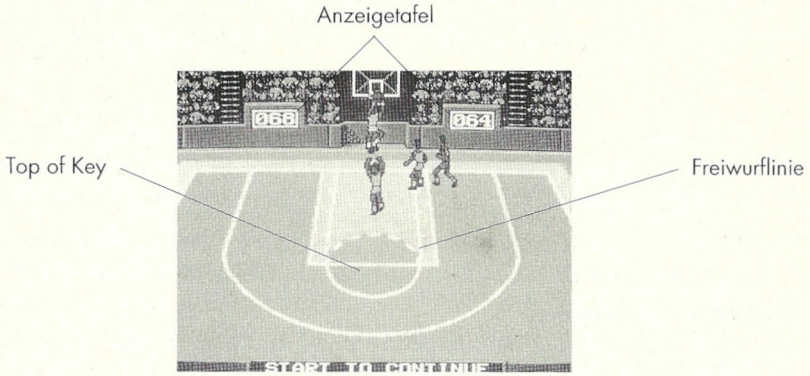
Steuerungsbewegung	***Option***	***Spieltaktik***
Steuerblock oben	Clear Play (Entfernen)	Stürmer entkommt Verteidiger.
Steuerblock rechts zwischen	Pick Play (Weiterer Angreifer)	Weiterer Angreifer stellt sich Stürmer und Verteidiger
Steuerblock unten	Post – up (Unterm Korb)	Verteidigungsspieler und Stürmer befinden sich unter dem Korb.
Steuerblock links	The "3" (Die "3")	Gelegenheit, Würfe von der Dreipunktelinie zu machen

Das Verteidigungsverhalten

Für den Gewinn eines Spiel kann das richtige Verteidigungsverhalten sehr wichtig sein. Rebound und Ballabgabe können auf verschiedene Arten ausgeführt werden.

Zur Ballabnahme die **Taste A** schnell antippen, wenn Sie sich in Ballnähe befinden – denken Sie daran, daß eine Ballabnahme erst dann erlaubt ist, wenn Ihr Gegner den Ball in dem den Freiwurfraum ins Spielfeld verlängernden Halbkreis abgegeben hat.

Um den Wurf Ihres Gegners völlig zu stoppen, springen Sie nahe an ihn heran, während er wirft. Sie können des Ball Ihres Gegners abschlagen, während dieser zum Sprungwurf ansetzt – bleiben Sie also nahe an ihm dran. Zum Deckungswechsel mit Ihrem computergesteurten Mitspieler die **Taste B** betätigen.



2-gegen-2-Action

Das Spielfeld beim 2-gegen-2-Spiel

Anzeigetafel	Zeigt den Punktestand der beiden Mannschaften an.
Freiwurflinie	Strafwurflinie
Top of Key	Kreisförmige Linie oberhalb der Freiwurflinie. Nach dem Rebound des gegnerischen Wurfs muß der Spieler den Ball hinter dieser Linie abgeben.
Stoppuhr	Eine 24-Sekunden-Uhr, mit der die Zeit des Ballbesitzes gemessen wird.
Spieluhr	Uhr zur Bemessung der Viertelzeit. Die Dauer einer Spielperiode wird im Hauptmenü festgelegt.
Spielperiode	Zeigt die aktuelle Spielperiode an.
Ballbesitzer	Zeigt den Namen des Spielers an, der augenblicklich im Ballbesitz ist.

Freiwürfe

Damit das Spiel auch fair bleibt, gibt es bei Roundball auch Fouls und Strafen – Sie sollten es sich also besser zweimal überlegen, bevor Sie Ihrem Gegner einen vor den Latz knallen.

Werden Sie beim Wurf gefoult, erhalten Sie 2 Freiwürfe von der Freiwurflinie. Um mit Hilfe der weiträumigen Bildschirmansicht die Freiwürfe akkurat zu zielen, müssen Sie die weiße Markierung im Auge behalten, die sich willkürlich um den Korbring bewegt. Drücken Sie die **Taste A**, wenn sich die Markierung nahe der Korbmitte befindet.

Der Schiedsrichter von "**Roundball: 2-On-2 Challenge**" verhängt persönliche Fouls – wie regelwidrige Benutzung der Hände und Rempeln- und befolgt die offiziellen Basketballregeln. Folgende Zuwiderhandlungen haben einen Ballwechsel zufolge:

- Drei Sekunden im Freiwurfraum
- Überschreitung der 24-Sekunden-Regel
- Verharren beim Korb
- Schrittfehler (Wenn Ihr Spieler zum Wurf hochspringt, muß die Wurftaste losgelassen werden, bevor er wieder den Boden berührt.)
- Ausball

Wettkampfspiele

Wenn Sie sich für unschlagbar halten, sind Wettkampfspiele genau das richtige für Sie. Durch die Aufstellung der besten Spieler können Sie Ihre Fähigkeiten im Schmetterdunking gegen die Allerbesten messen, in einem Wettkampf, bei dem es um alles oder nichts geht. Um bei den Wettkämpfen mitzuspielen, wählen Sie einfach die Option Wettkampf (Tournament) bei den möglichen Eingaben im Hauptmenü. Wenn Sie auf die Taste A für einen neuen Wettkampf drücken, gelangen Sie automatisch in das Wettkampfmenü, in dem Sie Ihre Mannschaften wählen. Beachten Sie, daß Sie an den Wettkämpfen nur teilnehmen können, wenn Sie sich im 2-gegen-2-Modus befinden.

Sie können zwischen acht verschiedenen Mannschaften von "A" bis "H" wählen. Jede Mannschaft besteht aus zwei Spielern. Zur Wahl der gewünschten Mannschaft den unteren Pfeil auf dem **Steuerblock** drücken, bis die entsprechende Mannschaft erscheint und dann die **Taste A** betätigen. Befinden Sie sich im Ein-Spieler-Modus, wählt der Computer automatisch das gegnerische Team. Befinden Sie sich im Zwei-Spieler-Modus, trifft Spieler 1 zuerst seine Wahl, während Spieler 2 zwischen den 2 verbleibenden Spielern wählen muß.

Der gesamte Wettkampf umfaßt drei separate Spiele: das Halbfinale, das Finale und die Meisterschaftsrunde. Wenn Sie das Halbfinale nicht überstehen, gehören Sie schon der Geschichte an. Falls Sie gewinnen, kommen Sie ins Finale – und vielleicht gewinnen Sie ja sogar die Meisterschaft.

Roundball-Spielstatistiken

Am Ende jedes Zeitabschnitts erscheinen für jeden Spieler hervorgehobene Spielstatistiken. Diese Daten zählen zwar für jeden Spieler während des aktuellen Spiels, sie werden jedoch nicht zu den permanenten statistischen Daten der einzelnen Spieler hinzugezählt.

Distributed by
Mindscape GmbH
Daimler Str 10A
4044 Kaarst 2
Deutschland

PRINTED IN JAPAN